

J1073 U.S. PTO
10/020414
12/18/01

BREVET D'INVENTION

CERTIFICAT D'UTILITÉ - CERTIFICAT D'ADDITION

COPIE OFFICIELLE

Le Directeur général de l'Institut national de la propriété industrielle certifie que le document ci-annexé est la copie certifiée conforme d'une demande de titre de propriété industrielle déposée à l'Institut.

24 OCT. 2001

Fait à Paris, le _____

Pour le Directeur général de l'Institut
national de la propriété industrielle
Le Chef du Département des brevets

Martine PLANCHE

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

INSTITUT
NATIONAL DE
LA PROPRIÉTÉ
INDUSTRIELLE

SIEGE
26 bis, rue de Saint Petersburg
75800 PARIS cedex 08
Téléphone : 33 (1) 53 04 53 04
Télécopie : 33 (1) 42 93 59 30
www.inpi.fr

THIS PAGE BLANK (USPTO)



26 bis, rue de Saint Pétersbourg
75800 Paris Cedex 08
Téléphone : 01 53 04 53 04 Télécopie : 01 42 94 86 54

BREVET D'INVENTION
CERTIFICAT D'UTILITÉ
Code de la propriété intellectuelle - Livre VI



REQUÊTE EN DÉLIVRANCE 1/2

22 DEC 2000

Cet imprimé est à remplir lisiblement à l'encre noire

08 540 W / 260899

REMISS DES PIÈCES DATE 22 DEC 2000 LIEU 75 INPI PARIS N° D'ENREGISTREMENT 0016929 NATIONAL ATTRIBUÉ PAR L'INPI DATE DE DÉPÔT ATTRIBUÉE 22 DEC. 2000 PAR L'INPI Vos références pour ce dossier (facultatif) B 13660.3 BM DD 2117		1 NOM ET ADRESSE DU DEMANDEUR OU DU MANDATAIRE À QUI LA CORRESPONDANCE DOIT ÊTRE ADRESSÉE BREVATOME 3, rue du Docteur Lancereaux 75008 PARIS 422-5/S002	
Confirmation d'un dépôt par télécopie <input type="checkbox"/> N° attribué par l'INPI à la télécopie			
2 NATURE DE LA DEMANDE		Cochez l'une des 4 cases suivantes	
Demande de brevet		<input checked="" type="checkbox"/>	
Demande de certificat d'utilité		<input type="checkbox"/>	
Demande divisionnaire		<input type="checkbox"/>	
Demande de brevet initiale		N°	Date
ou demande de certificat d'utilité initiale		N°	Date
Transformation d'une demande de brevet européen		N°	Date
Demande de brevet initiale		N°	Date
3 TITRE DE L'INVENTION (200 caractères ou espaces maximum) PROCEDE DE ROUTAGE ADAPTATIF PAR DEFLEXION AVEC APPRENTISSAGE PAR RENFORCEMENT			
4 DÉCLARATION DE PRIORITÉ OU REQUÊTE DU BÉNÉFICE DE LA DATE DE DÉPÔT D'UNE DEMANDE ANTÉRIEURE FRANÇAISE		Pays ou organisation Date / / N° Pays ou organisation Date / / N° Pays ou organisation Date / / N° <input type="checkbox"/> S'il y a d'autres priorités, cochez la case et utilisez l'imprimé «Suite»	
5 DEMANDEUR		<input type="checkbox"/> S'il y a d'autres demandeurs, cochez la case et utilisez l'imprimé «Suite»	
Nom ou dénomination sociale		COMMISSARIAT A L'ENERGIE ATOMIQUE	
Prénoms			
Forme juridique		Etablissement Public de Caractère Scientifique, Technique et Industriel	
N° SIREN			
Code APE-NAF			
Adresse	Rue	31-33, rue de la Fédération	
	Code postal et ville	75752	PARIS 15ème
Pays		FRANCE	
Nationalité		Française	
N° de téléphone (facultatif)			
N° de télécopie (facultatif)			
Adresse électronique (facultatif)			

**BREVET D'INVENTION
CERTIFICAT D'UTILITÉ**

REQUÊTE EN DÉLIVRANCE 2/2

22 DEC 2009

Reservé à l'INPI

REMISE DES FICHIERS

DATE

75 INPI PARIS



LIEU

0016929

N° D'ENREGISTREMENT

NATIONAL ATTRIBUÉ PAR L'INPI

DB 540 W / 260899

Vos références pour ce dossier : <i>(facultatif)</i>		B 13660.3 BM DD 2117	
6 MANDATAIRE			
Nom		MORIN	
Prénom		Béatrice	
Cabinet ou Société		BREVATOME 422-5/S002	
N° de pouvoir permanent et/ou de lien contractuel		PG 7068	
Adresse	Rue	3, rue du Docteur Lancereaux	
	Code postal et ville	75008	PARIS
N° de téléphone <i>(facultatif)</i>		01 53 83 94 00	
N° de télécopie <i>(facultatif)</i>		01 45 63 83 33	
Adresse électronique <i>(facultatif)</i>		brevets.patents@spi-brevatome-groupe.fr	
7 INVENTEUR (S)			
Les inventeurs sont les demandeurs		<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non Dans ce cas fournir une désignation d'inventeur(s) séparée	
8 RAPPORT DE RECHERCHE		Uniquement pour une demande de brevet (y compris division et transformation)	
Établissement immédiat ou établissement différé		<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Paiement échelonné de la redevance		Paiement en trois versements, uniquement pour les personnes physiques <input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	
9 RÉDUCTION DU TAUX DES REDEVANCES		Uniquement pour les personnes physiques <input type="checkbox"/> Requête pour la première fois pour cette invention <i>(joindre un avis de non-imposition)</i> <input type="checkbox"/> Requête antérieurement à ce dépôt <i>(joindre une copie de la décision d'admission pour cette invention ou indiquer sa référence) :</i>	
Si vous avez utilisé l'imprimé «Sulte», indiquez le nombre de pages jointes			
10 SIGNATURE DU DEMANDEUR OU DU MANDATAIRE (Nom et qualité du signataire)		VISA DE LA PRÉFECTURE OU DE L'INPI	
B. MORIN		 	

DÉPARTEMENT DES BREVETS

26 bis, rue de Saint Pétersbourg

75800 Paris Cedex 08

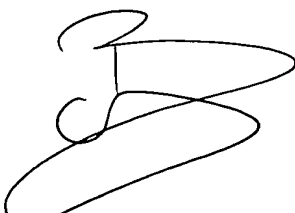
Téléphone : 01 53 04 53 04 Télécopie : 01 42 93 59 30

DÉSIGNATION D'INVENTEUR(S) Page N° 1. / 1..

(Si le demandeur n'est pas l'inventeur ou l'unique inventeur)

Cet imprimé est à remplir lisiblement à l'encre noire

DB 113 W / 260899

Vos références pour ce dossier (facultatif)		B 13660.3 BM	
N° D'ENREGISTREMENT NATIONAL		00 16929	
TITRE DE L'INVENTION (200 caractères ou espaces maximum)			
PROCÉDE DE ROUTAGE ADAPTATIF PAR DEFLEXION AVEC APPRENTISSAGE PAR RENFORCEMENT			
LE(S) DEMANDEUR(S) : B. MORIN c/o BREVATOME 3, rue du Docteur Lancereaux 75008 PARIS FRANCE 422-5/S002			
DESIGNE(NT) EN TANT QU'INVENTEUR(S) : (Indiquez en haut à droite «Page N° 1/1» S'il y a plus de trois inventeurs, utilisez un formulaire identique et numérotez chaque page en indiquant le nombre total de pages).			
Nom		DEROU-MADELINE	
Prénoms		Dominique	
Adresse	Rue	8, rue Champ Rochas	
	Code postal et ville	38240	MEYLAN FRANCE
Société d'appartenance (facultatif)			
Nom		HERAULT	
Prénoms		Laurent	
Adresse	Rue	11, avenue Bouyault	
	Code postal et ville	38640	CLAIX FRANCE
Société d'appartenance (facultatif)			
Nom			
Prénoms			
Adresse	Rue		
	Code postal et ville		
Société d'appartenance (facultatif)			
DATE ET SIGNATURE(S) DU (DES) DEMANDEUR(S) OU DU MANDATAIRE (Nom et qualité du signataire) Paris, le 22 décembre 2000			
B. MORIN			

PROCEDE DE ROUTAGE ADAPTATIF PAR DEFLEXION
AVEC APPRENTISSAGE PAR RENFORCEMENT

DESCRIPTION

5

Domaine de l'invention

L'invention concerne un procédé de routage adaptatif par déflexion d'objets circulant dans un
10 réseau de routeurs, dans lequel les objets déjà présents dans le réseau sont prioritaires sur les objets qui demandent à y entrer.

L'invention s'applique aux réseaux de routeurs dans lesquels circulent des objets à acheminer
15 à une destination, fixée à l'avance, via un chemin optimum. En particulier, l'invention peut s'appliquer aux réseaux de télécommunications pour le transfert de paquets d'informations. Elle peut aussi s'appliquer à des réseaux de logistiques pour le routage de colis ou
20 de lettres sur des chaînes de tris, dans des entreprises de transport.

L'invention peut également s'appliquer aux réseaux routiers pour aider au déplacement de véhicules, en évitant au mieux les zones encombrées,
25 afin de faire transiter les véhicules d'un point à un autre le plus rapidement possible, tout en évitant les chocs avec d'autres véhicules.

Etat de la technique

Il existe actuellement plusieurs types de
procédés de gestion d'un réseau de routeurs, appelés
5 aussi « procédés de routage ».

L'un de ces procédés est le procédé du
Q-LEARNING, qui est décrit notamment dans l'article de
T. JAAKKOLA, M. JORDAN et S. SINGH, intitulé
« Convergence of stochastic iterative dynamic
10 programming algorithms », in Advances in Neural
Information Processing Systems, volume 6,
pages 703 - 710, 1993, et dans l'article de C. WATKINS
and P. DAYAN, intitulé « Technical note on
Q-Learning », Machine Learning, 8(3), pages 279 - 292,
15 1992.

Une méthode de Q-LEARNING utilisant une
méthode d'apprentissage par renforcement est décrite
dans l'article de J. BOYAN and M. LITTMAN, « Packet
routing in dynamically changing networks : a
20 reinforcement learning approach », dans Advances in
Neural Information Processing Systems, volume 6,
pages 671 - 678, 1993. Cet article explique le problème
que l'on cherche à résoudre : lorsqu'un objet P arrive
sur un routeur x avec, comme destination finale, le
25 routeur d, alors le routeur x doit décider, à partir
d'informations locales qui lui sont propres, vers
lequel de ses voisins routeurs y, il doit aiguiller
l'objet P, afin que ce dernier arrive dans les
meilleurs délais à sa destination finale. Dans ce
30 document, J. BOYAN et M. LITTMAN proposent de résoudre
le problème en estimant le temps nécessaire à l'objet P

pour aller du routeur x au routeur d, en utilisant une méthode d'apprentissage par renforcement.

Dans cette méthode, tous les objets arrivent soit en provenance de la file d'attente externe, soit des liens internes du réseau, dans une file tampon, qui permet de temporiser les objets avant leur routage, via le routeur. Il est donc nécessaire de prendre en compte, dans l'équation de mise à jour des valeurs Q, la longueur de la file d'attente externe du routeur courant x. Ainsi, les valeurs $Q_x(d,y)$ fournissent une indication de l'estimation du temps nécessaire à l'objet pour atteindre sa destination d, à partir de x, en étant routé sur y. Les valeurs Q tiennent compte du temps de trajet restant à parcourir et de l'encombrement du routeur voisin, ce temps étant indicatif du temps nécessaire aux objets présents dans la file d'attente externe de y pour rentrer dans le réseau et, donc, indicatif du temps d'attente, engendré pour l'objet en x, non prioritaire sur les objets de la file d'attente externe, du voisin y.

Avec une telle méthode, il n'est pas possible de donner la priorité systématiquement aux objets présents dans le réseau, puisque tout objet entré dans le réseau est prioritaire. En effet, dans cette méthode, et dans le cas où la priorité serait donnée aux objets présents dans le réseau, l'encombrement des files d'attente externes des routeurs n'influe pas sur le temps de trajet d'un objet circulant à l'intérieur du réseau et ne permet pas d'estimer le retard induit par la charge des voisins des routeurs.

Cette méthode ne peut donc pas résoudre les problèmes de routage des objets dans un réseau, dans lequel on donne la priorité aux objets déjà présents dans le réseau.

5 Ce procédé du Q-LEARNING associé à une méthode d'apprentissage par renforcement, est appelée « méthode du Q-ROUTING ». Cette méthode présente l'avantage d'être très efficace et de permettre d'obtenir une solution proche de celle fournie par
10 l'algorithme classique du « chemin le plus court », lorsqu'il y a une faible charge de trafic sur le réseau. Lorsque la charge de trafic augmente, cette méthode reste très efficace, bien qu'elle nécessite une courte période d'adaptation. De plus, cette méthode du
15 Q-ROUTING adapte sa stratégie de routage à des modifications occasionnelles de la topologie du réseau.

Ces avantages sont obtenus par le fait que les décisions de routage sont prises localement et que les valeurs qui, seules, permettent la prise de
20 décision de routage, sont réunies dans une table unique, cette table contenant à la fois les informations de charge du trafic du réseau et les informations d'adresses physiques des routeurs.

Cependant, ce procédé présente
25 l'inconvénient suivant : le système doit apprendre un chemin optimal avec une charge stationnaire ; dès que la charge change, un nouvel apprentissage est nécessaire et celui-ci est très lent. De plus, lorsque la charge de trafic diminue, le procédé de Q-ROUTING
30 n'a pas la capacité de renconverger rapidement vers l'efficacité initiale (c'est-à-dire le plus court

chemin), du fait que, seules, les données concernant les routeurs visités sont mises à jour. Il y a ainsi un effet d'hystérésis dans l'apprentissage des tables de routage.

5 Cette inertie d'adaptation aux variations de trafic est très gênante, en pratique, car elle empêche toute absorption de la sporadicité, incontournable dans la plupart des applications.

10 Pour éviter cet effet d'hystérésis, un procédé a été décrit dans l'article de S. CHOI and D. YEUNG, intitulé « Predictive Q-routing : a memory-based reinforcement learning approach to adaptative traffic control », submitted to Neural
15 Information Processing Systems. Ce document propose d'utiliser un trafic de sondes ; pour cela, des objets « sondes » sont envoyés vers des routeurs dont les valeurs Q sont très élevées et non modifiées depuis longtemps, afin de mettre à jour les valeurs Q
20 correspondantes. Pour cela, ce document propose de prédire, au moyen d'une extrapolation linéaire, quelles sont les corrections à apporter aux valeurs Q, avant de les évaluer, pour trouver la meilleure affectation des objets sur les sorties. Cependant, cette méthode
25 nécessite l'utilisation de quatre tables, au niveau de chaque routeur, ce qui augmente considérablement les temps de traitement.

 Une autre méthode pour éviter l'effet d'hystérésis, pourrait consister à utiliser du bruit
30 thermodynamique dans le mécanisme de choix de l'affectation ψ , afin de garantir une bonne

exploration de l'espace des états. Cette méthode est bonne lorsque le taux de charge est homogène. Cependant, comme l'apprentissage doit être continu dans l'environnement instationnaire du réseau, il apparaît difficile de contrôler une loi de descente de pseudo-température.

Exposé de l'invention

10 L'invention a justement pour but de remédier aux inconvénients des procédés de routage décrits précédemment.

A cette fin, elle propose un procédé de gestion d'un réseau de routeurs, basé sur la technique d'apprentissage par renforcement, dans lequel la 15 priorité est donnée aux objets déjà présents dans le réseau, sur ceux qui demandent à y entrer.

Plus précisément, l'invention concerne un procédé de routage adaptatif d'objets dans un réseau numérique comportant une pluralité de routeurs reliés 20 entre eux par des liens, chaque routeur comportant :

- M liens entrants et M liens sortants ;
- une file d'attente interne ;
- une file d'attente externe ;
- 25 - un buffer de routage de taille M ; et
- un module de traitement ;

chaque routeur étant associé à une table de routage comportant des valeurs relatives à l'estimation du nombre de déflexions subies par chaque objet au départ 30 de ce routeur, pour une destination donnée,

ledit procédé comprenant une première étape d'initialisation de la table de valeurs associée à chaque routeur, puis une étape de traitement récurrent de chaque lien du réseau consistant à :

- 5 a) détecter si au moins un objet est arrivé sur au moins un routeur ;
- b) considérer chaque lien du réseau et regarder s'il y a au moins un objet sur ces liens ;
 - si oui, déplacer les objets le long des
 - 10 liens d'une unité de temps ;
 - si non, attendre une unité de temps ;
- c) considérer chaque routeur du réseau et pour chacun détecter l'état de ses liens entrants ;
 - si la présence d'un objet est détectée
 - 15 sur un lien entrant et que la destination de cet objet est le routeur considéré, alors ledit objet étant arrivé à destination, il est sorti du réseau ;
 - si aucun objet à destination de ce routeur n'est détecté sur les liens entrants, alors
 - 20 vérifier l'état de la file d'attente interne :
 - . si la file d'attente contient des objets, alors transférer ces objets dans le buffer du routeur ;
 - . si ledit buffer n'est pas
 - 25 plein, alors vérifier si des objets sont en attente dans la file d'attente externe et remplir le buffer avec une partie au moins des objets en attente dans cette file d'attente externe,
 - caractérisé en ce qu'il consiste à :
 - 30 d) affecter le contenu du buffer de routage sur les liens sortants du routeur en fonction de la

table de routage associée et estimer dynamiquement le nombre de déflexions que les objets subiront en aval du routeur pour atteindre leur destination ;

5 e) mettre à jour les valeurs de la table de routage associée pour estimer le nombre de déflexions subies, sur tout le trajet, par les objets.

Avantageusement, à l'arrivée d'un objet, chaque routeur envoie au routeur précédent un accusé de réception indiquant le nombre de déflexions estimées, subies par l'objet pour aller jusqu'au routeur de destination.

Selon un mode de réalisation de l'invention, les étapes c) à e) sont effectuées successivement pour chaque routeur.

15 Selon un autre mode de réalisation de l'invention, les étapes c) à e) sont effectuées pour chaque routeur simultanément.

L'étape c) du procédé de l'invention peut consister à prendre en compte les informations contenues dans les accusés de réception envoyés par tous les routeurs voisins, pour la mise à jour des tables de routage.

Brève description des figures

25

- La figure 1 représente schématiquement un exemple de réseau de routeurs, reliés par des liens bidirectionnels ;

- la figure 2 représente le diagramme fonctionnel d'un routeur du réseau de la figure 1 ;

30

- les figures 3A, 3B, etc., représentent l'organigramme général du procédé de l'invention.

5 Description détaillée de modes de réalisation de l'invention

Sur la figure 1, on a représenté schématiquement un exemple de réseau de routage comportant plusieurs routeurs reliés les uns aux autres par des liens bidirectionnels. Dans cet exemple, le
10 réseau comporte 3 X 3 routeurs.

Sur cette figure 1, on a référencé 1a, 1b, 1c, etc., les différents routeurs du réseau et on a représenté, par des flèches, les liens entrants et
15 sortants qui relient les routeurs deux-à-deux. La référence 2 représente ces liens bidirectionnels entre deux routeurs.

Ces liens assurent la circulation des objets entre les routeurs. Ces objets sont caractérisés chacun par leur destination. Chaque objet transite dans
20 le réseau, par un ou plusieurs routeurs, jusqu'à ce qu'il atteigne sa destination. Pour se faire, les objets entrent dans le réseau par un routeur d'entrée, cheminent dans le réseau de routeur en routeur, le long
25 des liens et sortent du réseau par le routeur correspondant à leur destination.

Chaque routeur a des liens entrants et des liens sortants. Le rôle des routeurs est de « router » les objets en transit, c'est-à-dire de déterminer une
30 affectation pour les objets qui se présentent à leur entrée et de les faire sortir par une de leur sortie.

Pour cela, chaque routeur comporte ses propres moyens de décision. Il peut ainsi être chargé de diriger les objets qui lui arrivent, en fonction des destinations demandées pour ces objets, en optimisant la qualité de service et en gérant au mieux les éventuels conflits.

Sur la figure 2, on a représenté schématiquement le fonctionnement d'un routeur du réseau de routeurs, représenté sur la figure 1.

10 Comme on le voit sur cette figure, chaque routeur comporte des liens entrants, référencés 2a, et des liens sortants, référencés 2b. Les liens entrants 2a sont les liens qui proviennent d'un routeur voisin. Les objets transmis par ces liens entrants 2a sont placés dans une file d'attente interne, référencée 3, c'est-à-dire une file d'attente qui contient uniquement des objets provenant d'autres routeurs du réseau. 15 Parallèlement à cette file d'attente interne 3, le routeur comporte une file d'attente externe 4, dans laquelle sont placés les objets demandant à entrer dans le réseau. 20

Ces deux files d'attente 3 et 4, de tailles limitées, sont connectées à un buffer de routage 5, dans lequel sont introduits les prochains objets à diriger dans le réseau, vers d'autres routeurs. Comme 25 on le verra plus précisément par la suite, ce buffer de routage, de taille limitée M, est rempli en priorité par les objets contenus dans la file d'attente interne 3 et, lorsqu'il reste de la place, par les objets présents dans la file d'attente externe 4. 30

Des moyens de décision 6, propres à chaque routeur, assurent la décision d'affectation de chaque objet contenu dans le buffer de routage 5. Ils affectent les objets présents dans le buffer de routage sur les liens sortants du routeur. Autrement dit, ce sont ces moyens de décision 6 qui déterminent si l'objet présent dans le buffer de routage est arrivé à destination, ou bien s'il doit être dirigé vers un autre routeur du réseau, afin d'arriver à sa destination.

Les liens sortants 2b sont connectés à ces moyens de décision 6. Ces liens sortants 2b contiennent donc les objets dont la destination n'était pas le routeur considéré, mais un autre routeur du réseau, le routeur considéré ayant dirigé ces objets vers d'autres routeurs voisins.

Le réseau de routage, qui vient d'être décrit, a donc pour but d'acheminer le trafic d'objets de leur source à leur destination, en garantissant une qualité de service. En fonction de l'application, cette qualité de service peut être simplement la rapidité ou bien un choix de cheminement particulier, par exemple pour éviter les chocs dans l'application au trafic routier.

Dans le réseau, qui vient d'être décrit, le routage est « distribué », c'est-à-dire que la décision de routage n'est pas centralisée, mais au contraire distribuée dans chaque routeur du réseau. Ainsi, chaque routeur du réseau est équipé de moyens de décision autonomes (référéncé 6), qui lui permettent, à un instant donné, de considérer tous les objets qu'il a à

transmettre et d'adapter sa décision de routage à chaque objet, en fonction de son environnement.

Ce réseau de routage agit par déflexions, une déflexion étant l'écart entre le chemin suivi
5 réellement par l'objet et le chemin théorique prévu initialement, sans tenir compte du trafic. Autrement dit, ce mode de routage consiste à répartir très rapidement, sur les liens de sortie, les objets arrivant à un instant donné sur les liens entrant du
10 routeur. Ainsi, quand deux objets arrivent sur le même routeur, et que ces objets désirent prendre la même sortie, l'un des objets prend cette sortie et l'autre objet est défléchi, c'est-à-dire qu'il est envoyé sur un autre lien qui n'avait pas sa préférence. Ce concept
15 permet de fournir un mode de règlement rapide des conflits à l'intérieur du routeur.

Chaque routeur du réseau est associé à une table de valeur qui contient les estimations du nombre de déflexions nécessaires pour aller du routeur
20 considéré, à tout autre routeur du réseau, par les M sorties du routeur considéré. Plus précisément, dans le cas où le critère de qualité est la durée de transit, la table de valeurs contient toutes les informations d'estimations du temps requis pour aller du routeur
25 considéré à un autre routeur du réseau, par l'une des M sorties de ce routeur.

Les tables de valeurs des routeurs sont mises à jour, grâce à des accusés de réception envoyés chacun par le routeur considéré au routeur précédent,
30 via le lien qui relie ces deux routeurs. Ces accusés de réception indiquent le nombre estimé de déflexions

subies par l'objet pour aller du routeur considéré au routeur de destination.

Autrement dit, la table de valeurs du routeur x contient les estimations du nombre de
 5 déflexions nécessaires pour aller de ce routeur à tous les autres routeurs du réseau par les M sorties du routeur x . Dans le cas où le critère de qualité est la durée de trajet, cette table contient toutes les
 10 informations d'estimation du temps requis pour aller de x à tout autre routeur du réseau, par l'une des sorties M de x .

Sur la figure 3, on a représenté, de façon schématique, l'organigramme montrant les différentes
 15 étapes du procédé de l'invention.

La première étape, référencée E1, est une étape d'initialisation. Dans cette étape, toutes les variables, utilisées dans le procédé de l'invention, sont initialisées. Ainsi :

- 20 - ψ est une configuration d'affectation. Si N objets sont à router, la configuration d'affectation ψ est composée de N affectations $y_i(\psi)$;
- $S_x(d, y)$ est une distance entre x et d en sortant par le routeur y ;
- 25 - $S_x(d_i, y_i(\psi))$ est une distance entre x et d_i en sortant par le routeur $y_i(\psi)$;
- $P_{\text{transit}} = \{P_i(S_i, d_i)\}$ est l'ensemble des objets en transit : chaque objet P_i vient du routeur voisin s_i et a la destination d_i ;
- 30 - $\eta \in [0, 1[$ est le taux d'apprentissage ;

- $\gamma \in [0,1[$ est le taux d'oubli ;
- $Q_x(d_i, y)$ est une estimation du nombre de déflexions subies par les objets allant de x à d_i , en sortant de x par y . Le nombre de déflexions est calculé par rapport à la sortie au plus court chemin topologique.

En particulier, la table Q_x du routeur x est initialisée de la façon suivante :

$$\begin{aligned}
 10 \quad Q_x^{t=0}(d, y) &= 0 \text{ si } S_x(d, y) = \min_{y' \text{ voi sin de } x} (S_x(d, y')) \\
 & \\
 Q_x^{t=0}(d, y) &= 1 \text{ sinon}
 \end{aligned}
 \tag{1}$$

Le procédé de l'invention se poursuit par une succession d'itérations (étapes E2 à E4), chaque itération correspondant à l'arrivée de nouveaux objets dans les files d'attente extérieures et au déclenchement de tous les routeurs du réseau, afin d'admettre d'éventuels objets provenant de l'extérieur et de router les objets provenant des routeurs voisins.

L'organigramme de la figure 3 représente le procédé de l'invention pour l'itération k . Lorsque toutes les étapes de l'organigramme ont été effectuées pour cette itération k , le procédé est répété pour l'itération $k + 1$.

Le nombre T d'itérations n'est limité que par le temps CPU, que l'on souhaite accorder au procédé, T étant toutefois suffisant pour rendre compte du comportement du réseau.

Chaque itération, dans le procédé de l'invention, comporte deux étapes :

- l'étape E2, qui correspond à l'arrivée de nouveaux objets sur certains routeurs, ou sur l'ensemble des routeurs du réseau ; et

- l'étape E3, qui correspondant au parcours de tous les liens du réseau et au déplacement des objets le long de ces liens.

Plus précisément, dans l'étape E2, de nouveaux objets arrivent sur certains routeurs du réseau, afin de transiter à travers le réseau. Ces nouveaux objets sont caractérisés par leur destination, c'est-à-dire par l'adresse de leur routeur de destination. Chaque nouvel objet est placé en queue de la file d'attente externe du routeur devant lequel il se présente.

L'étape E3 consiste à traiter les objets présents dans les liens du réseau. Plus précisément, cette étape E3 consiste, tout d'abord, à traiter séquentiellement tous les liens du réseau (sous-étape E3a). Elle consiste ensuite, dans une sous-étape E3b, à traiter séquentiellement tous les objets contenus dans chaque lien. Tout objet présent sur le lien considéré est alors avancé d'une case le long du lien (sous-étape E3c), chaque « case » correspondant au déplacement d'un objet sur un lien pendant une unité de temps.

L'étape E3 consiste ensuite à vérifier, dans une sous-étape E3d, si le déplacement implique que l'objet arrive sur un routeur ; si c'est le cas, alors l'objet est placé dans une file d'attente interne du routeur (étape E3f). Si ce n'est pas le cas, alors la

nouvelle position de l'objet sur le lien est enregistrée (étape E3e) et sera prise en compte pendant l'étape E3, à la prochaine itération.

Le procédé de l'invention se poursuit par
5 une étape E4, qui consiste à parcourir, dans un ordre séquentiel aléatoire, tous les routeurs du réseau et à réaliser, sur chacun de ces routeurs, un certain nombre d'opérations. Ces opérations peuvent être réalisées sur tous les routeurs simultanément ou bien sur chaque
10 routeur successivement.

L'étape E4 se divise en sous-étapes E4a à E4d. L'étape E4a consiste, avant de procéder à l'admission de nouveaux objets dans la file d'attente interne, à étudier la liste des objets présents dans
15 cette file d'attente interne et, en particulier, leurs destinations. Les objets présents dans cette file d'attente interne qui sont arrivés à destination (dans ce cas, leur destination est le routeur considéré) sont délivrés et retirés du réseau.

20 Plus précisément, cette étape E4a consiste en un test E4a1, qui vérifie si les objets contenus dans la file d'attente interne ont pour destination l'adresse du routeur considéré. Si c'est le cas, alors ces objets sont livrés lors de l'étape E4a2. Si ce
25 n'est pas le cas, alors on passe à l'étape E4b, qui remplit le buffer de routage.

Cette étape E4b comporte, tout d'abord, une étape E4b1, qui consiste à transférer les objets contenus dans la file d'attente interne, et non
30 délivrés (c'est-à-dire qui ne sont pas arrivés à destination), dans le buffer de routage. Bien sûr, ce

sont les objets les plus anciens contenus dans la file d'attente qui sont transférés en premier dans le buffer de routage. S'il n'y a pas suffisamment de place dans le buffer de routage, seule une partie des objets
5 contenus dans cette file d'attente interne est transférée dans le buffer de routage.

Un test E4b2 consiste ensuite à vérifier si le nombre d'objets BR dans le buffer de routage est bien inférieur à M, c'est-à-dire au nombre de places
10 disponibles dans le buffer. Si c'est le cas, alors le procédé de l'invention consiste à regarder dans la file d'attente externe (test E4b4) s'il y a des objets présents. Si c'est le cas, alors les objets présents sur la file d'attente externe sont introduits dans le
15 buffer de routage, de façon à remplir le buffer de routage. Autrement dit, pour un buffer de routage de taille M, s'il y a BR objets déjà placés dans le buffer (objets provenant de la file d'attente interne), alors il est possible d'introduire, dans le buffer, $M - BR$,
20 objets provenant de la file d'attente externe. Par contre, si à l'étape E4b2, il s'avère que le buffer de routage est déjà entièrement rempli par les objets qui proviennent de la file d'attente interne, alors aucun objet provenant de file d'attente externe n'est
25 introduit dans le buffer de routage.

En effet, dans ce mode de routage, le routeur peut router au maximum M objets, simultanément, soit un objet par sortie.

Ce procédé donne ainsi la priorité aux
30 objets en transit, c'est-à-dire aux objets déjà présents dans le réseau de routeurs. Les nouveaux

objets ne peuvent entrer dans le réseau que s'il y a de la place disponible. Ce procédé garantit qu'un objet ne peut être « tué » dans le réseau, c'est-à-dire retiré du réseau tant que son routage n'est pas terminé.

5 Le procédé de l'invention se poursuit par l'étape E4c de routage, proprement dit, des objets, cette étape de routage étant la détermination, pour tous les objets présents dans le buffer de routage, du routeur de destination et de la sortie sur laquelle on
10 affecte l'objet.

 Dans le procédé de l'invention, chaque routeur a une stratégie globale lui permettant d'estimer grossièrement la trajectoire des objets qu'il doit router, afin qu'ils atteignent leur destination en
15 évitant les régions denses du réseau, ce qui a priori minimise les risques de collision, et en évitant aussi de s'engager dans les régions bouchées. Dans ce procédé, le routeur a également une stratégie locale lui permettant de déterminer une affectation
20 admissible, c'est-à-dire de ne pas donner la même sortie à deux objets différents.

 Ainsi, au niveau d'un routeur, la stratégie consiste à viser, pour chaque objet à router, le chemin optimal, s'il est disponible, ou un chemin
25 sous-optimal, en donnant la priorité à l'évitement des collisions, par le moyen des déflexions.

 Le principe de routage par déflexion consiste à répartir les objets de la file d'attente interne sur les M sorties du routeur, en fonction des
30 destinations désirées par les objets. En d'autres termes, le procédé consiste à trouver une configuration

d'affectation des objets présents dans la file d'attente interne, optimale au sens des critères choisis.

Le procédé de l'invention propose
 5 d'utiliser des indicateurs internes au trafic du réseau. L'indicateur interne choisi est l'estimation dynamique du nombre de déflexions que les objets devront subir, en aval du routeur considéré, pour atteindre leur destination. Ainsi, les objets seront
 10 routés, de manière à minimiser le nombre global de déflexions qu'ils auront à subir.

Une fois l'affectation déterminée, les objets sont transférés instantanément sur les sorties du routeur.

15 L'étape E4c du procédé de l'invention consiste, d'abord, à sélectionner la meilleure configuration d'affectation dynamique (étape E4c1), par exemple celle qui minimise le temps de trajet estimé. Elle consiste, ensuite, à router des objets en
 20 appliquant cette configuration optimale (étape E4c2). Enfin, l'étape E4c3 consiste à envoyer des accusés de réception aux routeurs précédents pour les informer que les objets ont bien été routés. En d'autres termes, si n objets $P_i(s_i, d_i)$ doivent être routés en un routeur x,
 25 alors il faut :

- sélectionner la meilleure configuration d'affectation dynamique $\tilde{\psi}$:

$$\tilde{\psi} = \arg \min_{\psi} \sum_{i=1}^n (S_x(d_i, y_i(\psi)) + 2 \cdot Q_x(d_i, y_i(\psi))) \quad (\text{Eq. 1})$$

- router les objets suivants la configuration optimale $\tilde{\psi}$, i. e. affecter à chaque objet P_i la sortie $y_i(\tilde{\psi})$;

- envoyer au routeur d'origine s_i de
5 l'objet $P_i(s_i, d_i) \in P_{\text{transit}}$ un accusé de réception :

$$t_x(d_i) = Q_x(d_i, y_i(\tilde{\psi})) \quad (\text{Eq. 2})$$

où $y_i(\tilde{\psi})$ désigne la sortie effectivement empruntée par
10 l'objet $P_i(s_i, d_i)$.

En effet, le routage se fait sur la base de la valeur $S_x(d_i, y_i(\tilde{\psi}) + 2 \cdot Q_x(d_i, y_i(\tilde{\psi}))$, dans laquelle $S_x(d_i, y_i(\tilde{\psi}))$ représente la distance du plus court chemin pour que l'objet i aille de x à sa destination
15 d_i , en empruntant la voie $y_i(\tilde{\psi})$. Comme $Q_x(d_i, y_i(\tilde{\psi}))$ désigne le nombre de déflexions estimé sur le trajet le plus suivi pour aller de x à d_i , en passant par $y_i(\tilde{\psi})$ lors des dernières itérations, la variable $S_x(d_i, y_i(\tilde{\psi}))$ représente l'estimation du nombre de routeurs que
20 l'objet i traversera sur son trajet, en sortant par $y_i(\tilde{\psi})$. Puisque tous les liens sont, par hypothèse, de la même longueur, cette valeur est directement proportionnelle au temps de transit. En conséquence, le routage se fait par l'optimisation du temps de transit
25 des objets, ce temps étant estimé dynamiquement à l'aide d'un indicateur interne (par exemple, le nombre de déflexions subies).

Le procédé de l'invention se poursuit par l'étape E4d, qui consiste à mettre à jour la table des

valeurs de routage. La mise à jour de la table des valeurs de routage se fait de la façon suivante :

A chaque routeur x , est associée une table T_x , qui lui est propre :

5

$$T_x = \{Q_x(d, z) / z \in v(x), d : \text{routeur du réseau}\}$$

avec

10 - $v(x)$: ensemble des routeurs voisins de x ;

- $Q_x(d, z)$: une valeur associée au triplet (routeur x , destination d , sortie z).

Plus précisément, l'étape E4d comporte un
 15 test E4d1 destiné à vérifier si un accusé de réception a été reçu par le routeur x , en provenance d'un routeur voisin y_i , pour la destination d_i . Si c'est le cas, alors, pour tous les routeurs y voisins de x (étape E4d2), on vérifie, dans une étape E4d3, si y est la
 20 sortie correspondant au routeur d'où provient l'accusé de réception. Si c'est le cas, alors la table des valeurs Q est mise à jour selon le mode « apprentissage » (étape E4d4). Si ce n'est pas le cas, alors la table des valeurs est mise à jour selon le
 25 mode « désapprentissage » (étape E4d5). Par contre, si aucun accusé de réception n'a été reçu par le routeur x , à l'étape E4d1, alors on passe directement à la fin du procédé, pour l'itération k .

Cette étape E4d peut s'écrire de la façon
 30 suivante :

Pour tout y appartenant au voisinage de x :

- si $y = y_i$, i. e. y est la sortie correspondant au routeur d'où provient l'accusé de réception, alors :

5

$$Q_x(d_i, y) := (1 - \eta) \cdot Q_x(d_i, y) + \eta(q_x(d_i, y) + t_y(d_i)) \quad (\text{Eq. 3})$$

où $q_x(d_i, y) = 1$, si y n'appartient pas à un des plus courts chemins topologiques entre x et d_i (déflexion) et

10 $q_x(d_i, y) = 0$ sinon.

Sinon :

$$Q_x(d_i, y) := \gamma \cdot Q_x(d_i, y) + (1 - \gamma) \cdot Q_x^{t=0}(d_i, y) \quad (\text{Eq. 4})$$

15

Cette estimation dynamique est donc réalisée en prenant en compte le fait que, lors de la mise à jour de la table de routage, le routage a défléchi ou non l'objet. La mise à jour de la table de routage utilise l'information de l'affectation choisie pour les précédents objets, déjà passés par le routeur x considéré. On obtient ainsi une information sur l'encombrement du réseau.

20

Le procédé de mise à jour des valeurs de Q_x , selon le mode « apprentissage », est le suivant.

25

$$Q_x(d_i, y) := (1 - \eta) \cdot Q_x(d_i, y) + \eta \cdot (q_x(d_i, y) + t_y(d_i))$$

dans laquelle :

- $q_x(d_i, y) = 1$, si y n'appartient pas à un des plus courts chemins topologiques entre x et d_i (i. e. s'il y a déflexion) et $q_x(d_i, y) = 0$, sinon ;

- $t_x(d_i) = Q_x(d_i, y_i(\tilde{\psi}))$ et $y_i(\tilde{\psi})$ désigne la
5 sortie attribuée à l'objet P_i par l'affectation $\tilde{\psi}$.

Dans l'équation (Eq. 3), le coût immédiat de l'action décidée par la procédure de routage est égal à $q_x(d_i, y)$, qui vaut 1 (pénalisation) si le routage impose une déflexion à l'objet routé et qui
10 vaut 0, sinon (non pénalisante).

Grâce à cette expression, en régime stationnaire, le système va dynamiquement apprendre une valeur $Q_x(d_i, y)$, indiquant le nombre de déflexions que l'objet sera susceptible de subir, s'il emprunte la
15 sortie y pour aller de x à d_i .

L'emploi de la sortie $y_i(\tilde{\psi})$, sortie effectivement empruntée par l'objet $P_i(s_i, d_i)$, est capital. En effet, c'est grâce à lui que la connaissance des chemins effectivement parcourus par
20 les objets, pourra être propagée à travers le réseau.

Le procédé de mise à jour, selon le mode « désapprentissage » consiste, à chaque itération, à mettre à jour systématiquement la table des valeurs Q , indépendamment de l'apprentissage dû au trafic, au
25 moyen de la formule de mise à jour :

$$Q_x(d_i, y) := \gamma \cdot Q_x(d_i, y) + (1 - \gamma) \cdot Q_x^{t=0}(d_i, y)$$

avec $\gamma \in [0,1]$. Dans cette formule, le désapprentissage par le facteur d'oubli est appliqué, pour chaque affectation d'un objet P_i se trouvant en x , allant de d_i et étant routé sur le moteur y_i par la procédure de routage, sur les trois routeurs voisins de x différents de y . L'objectif est de revenir lentement vers les valeurs initiales du plus court chemin, en l'absence de trafic, afin d'améliorer l'adaptation du réseau lors d'un passage d'une phase de fort trafic à une phase de faible trafic. Le phénomène d'hystérésis est ainsi atténué et il est possible de réaliser le routage d'objets dans un trafic non-stationnaire.

Les valeurs $Q_x(d_i, y)$ sont ainsi modifiées à chaque itération de deux façons possibles.

La première façon correspond à l'apprentissage et est associée à un éventuel retour d'informations en provenance des voisins.

La seconde façon est associée à un désapprentissage, c'est-à-dire à un oubli partiel des anciennes valeurs ; elle concerne, pour le couple (x, d_i) , les sorties y , autres que celles de laquelle provient l'accusé de réception reçu. En l'absence de message de retour en provenance des voisins, les valeurs Q convergent géométriquement vers leur valeur de référence. Il y a donc une concurrence entre la dynamique d'apprentissage des tables de valeurs et la dynamique doublée. La vitesse d'oubli est réglée par le paramètre γ . Le choix de γ est important ; en effet, s'il est trop faible, l'algorithme oublie plus vite qu'il n'apprend et altère alors les performances du

Q-routing : s'il est trop grand, le procédé peut être mal adapté à la sporadicité du trafic.

Ainsi, le procédé de l'invention permet de router des objets dans un réseau de routeurs, dans lequel la priorité est donnée aux objets déjà présents dans le réseau. En outre, il permet une adaptation aux conditions de trafic non stationnaire. Le routage, utilisé dans ce procédé, s'adapte automatiquement à la charge du réseau, chaque routeur estimant l'encombrement du réseau, ce qui évite d'envoyer les objets dans des zones du réseau, qui sont encombrées.

REVENDEICATIONS

1. Procédé de routage adaptatif d'objets
dans un réseau comportant une pluralité de routeurs (1)
5 reliés entre eux par des liens (2), chaque routeur
comportant :

- M liens entrants (2a) et M liens sortants
(2b) ;
- une file d'attente interne (3) ;
- 10 - une file d'attente externe (4) ;
- un buffer de routage de taille M (5) ; et
- un module de traitement (6),

chaque routeur étant associé à une table de routage
comportant des valeurs relatives à l'estimation du
15 nombre de déflexions subies par chaque objet au départ
de ce routeur, pour une destination donnée,

ledit procédé comprenant une première étape (E1)
d'initialisation de la table de valeurs associée à
chaque routeur, puis une étape de traitement récurrent
20 de chaque lien du réseau consistant à :

- a) détecter si au moins un objet est arrivé
sur au moins un routeur (E2) ;
- b) considérer chaque lien du réseau et
regarder s'il y a au moins un objet sur ces liens
25 (E3) ;

- si oui, déplacer les objets le long des
liens d'une unité de temps ;
- si non, attendre une unité de temps ;
- c) considérer chaque routeur du réseau et
30 pour chacun détecter l'état de ses liens entrants
(E4) ;

- si la présence d'un objet est détectée sur un lien entrant et que la destination de cet objet est le routeur considéré, alors ledit objet étant arrivé à destination, il est sorti du réseau ;

5 - si aucun objet à destination de ce routeur n'est détecté sur les liens entrants, alors vérifier l'état de la file d'attente interne :

 . si la file d'attente interne contient des objets, alors transférer ces objets dans
10 le buffer de routage du routeur (E4b1) ;

 . si ledit buffer n'est pas plein, alors vérifier si des objets sont en attente dans la file d'attente externe (E4b4) et remplir le buffer avec une partie au moins des objets en attente
15 dans cette file d'attente externe (E4b3), caractérisé en ce qu'il consiste à :

 d) affecter le contenu du buffer de routage sur les liens sortants du routeur en fonction de la table de routage associée et estimer dynamiquement le
20 nombre de déflexions que les objets subiront en aval du routeur pour atteindre leur destination (E4c) ;

 e) mettre à jour les valeurs de la table de routage associée pour estimer le nombre de déflexions subies, sur tout le trajet, par les objets (E4d5,
25 E4d4).

 2. Procédé selon la revendication 1, caractérisé en ce que, à l'arrivée d'un objet, chaque routeur envoie au routeur précédent, un accusé de réception indiquant le nombre estimé de déflexions
30 subies par l'objet pour aller jusqu'au routeur de destination.

3. Procédé selon la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce que les étapes c) à e) sont effectuées successivement pour chaque routeur.

5 4. Procédé selon la revendication 1 ou 2, caractérisé en ce que les étapes c) à e) sont effectuées pour chaque routeur, simultanément.

10 5. Procédé selon l'une quelconque des revendications 1 à 4, caractérisé en ce que l'étape c) consiste à prendre en compte les informations contenues dans les accusés de réception envoyés par tous les routeurs voisins pour la mise à jour des tables de routage.

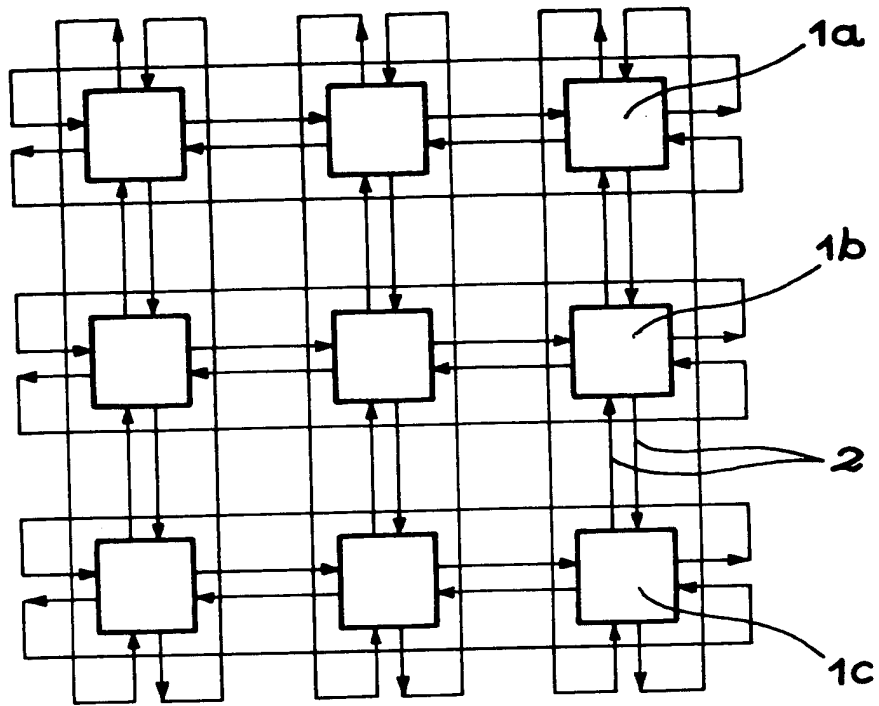


FIG. 1

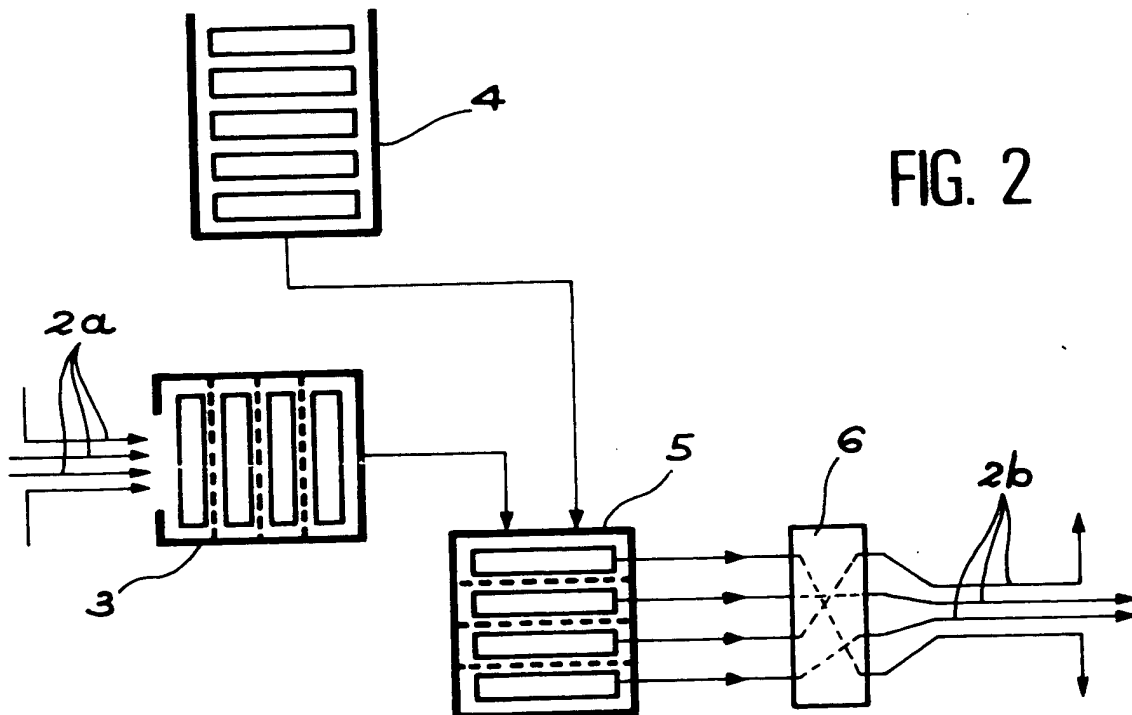
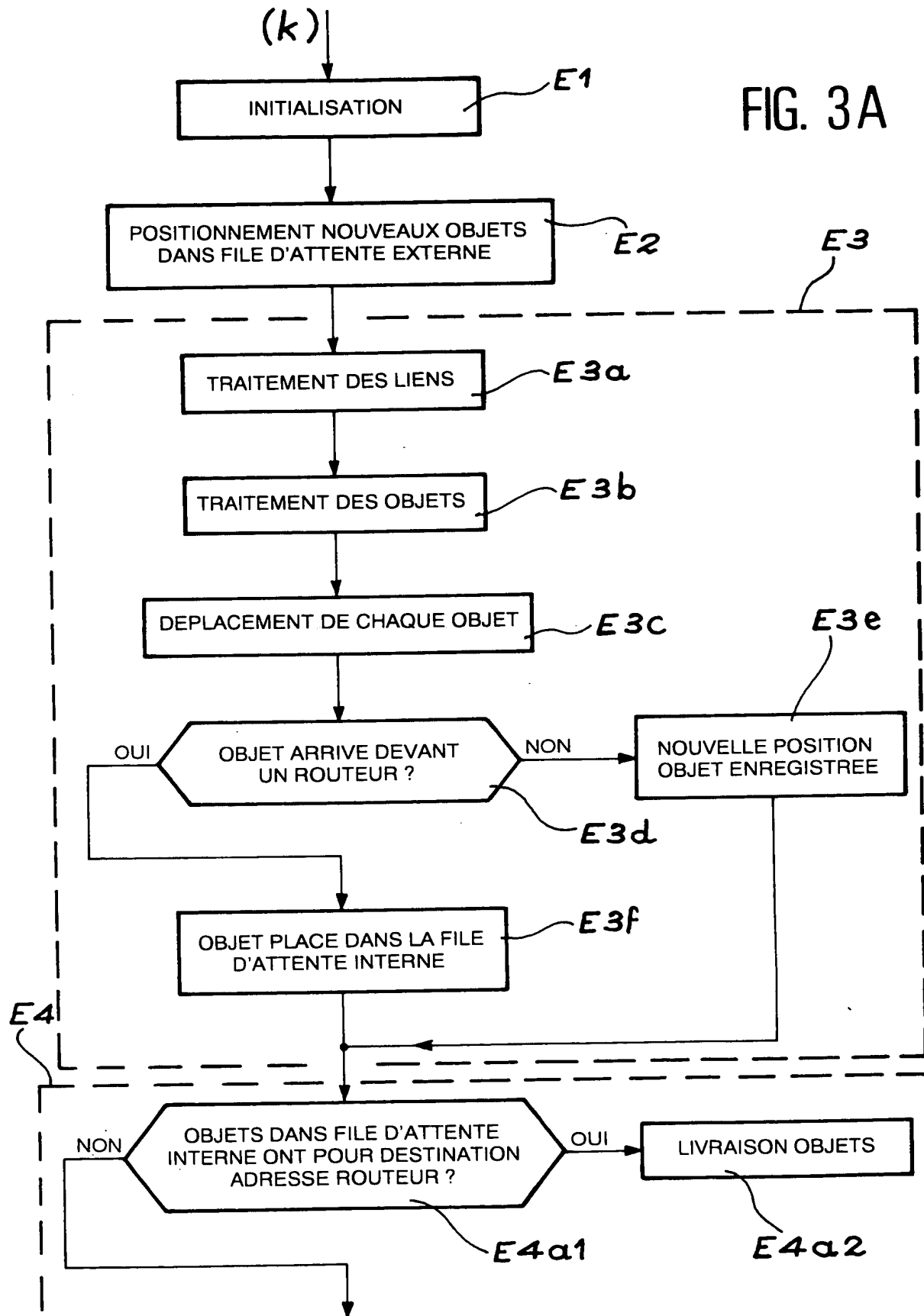


FIG. 2



3 / 3

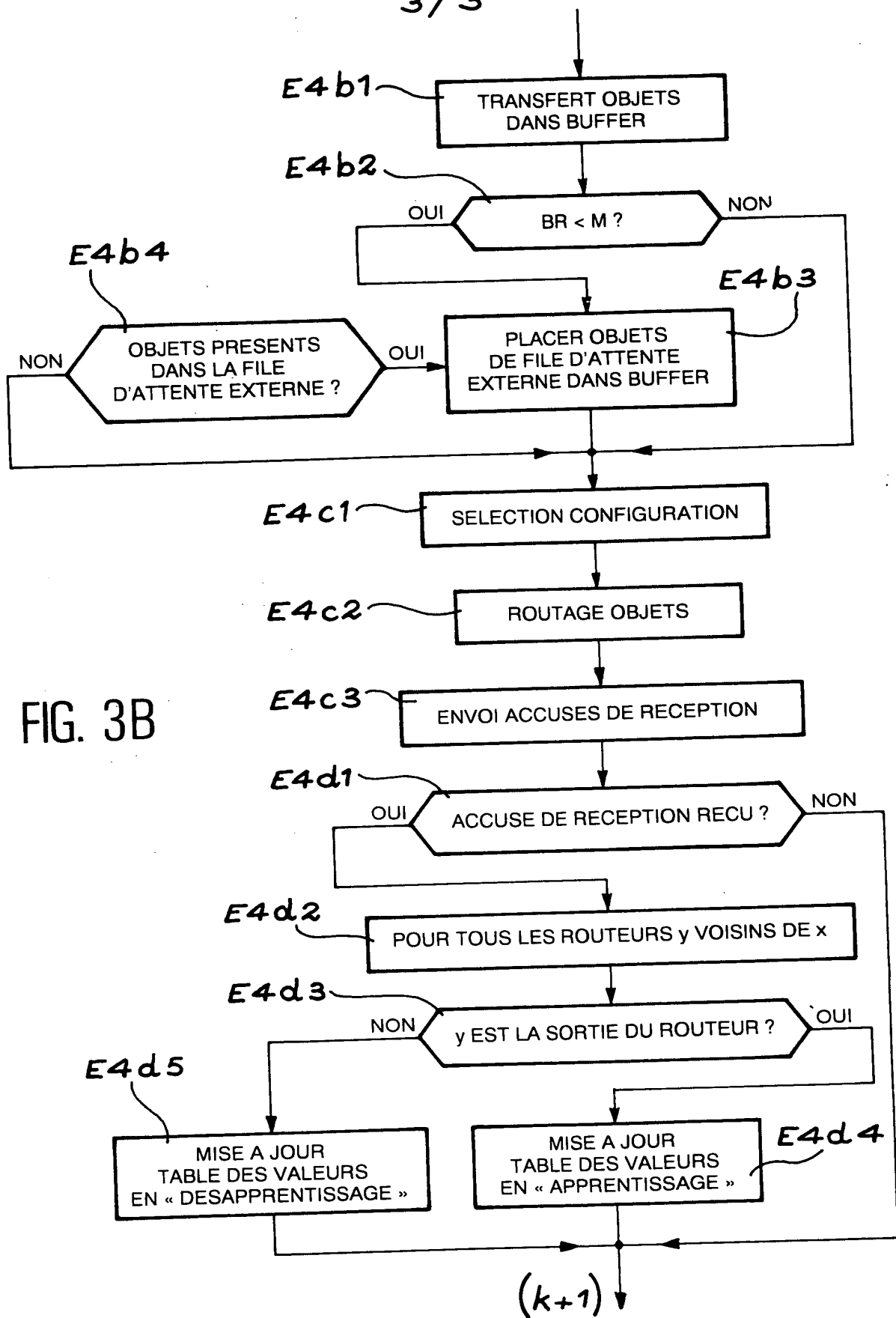


FIG. 3B